

Surprise dans l'ISS

ESCAPE GAME

Thomas Pesquet a besoin d'un
coup de main...



Déroulement du jeu

Scénario

La NASA a contacté Thomas Pesquet car il va réceptionner un ravitaillement spécial.

L'astronaute américain, Shane Kimbrough, va bientôt fêter son anniversaire (le 4 juin) et l'agence spatiale souhaite envoyer un super goûter surprise jusqu'à l'ISS.

Le cargo spatial de ravitaillement est arrivé il y a quelques minutes et Thomas doit se charger d'ouvrir le SAS pour récupérer le goûter pendant que Shane effectue des expériences à l'autre bout de la navette. Celui-ci a demandé l'accès au laboratoire pendant une heure donc Thomas n'a pas beaucoup de temps.

Le seul problème, c'est qu'un câble s'est débranché. Thomas a pu le remettre, mais la communication avec la Terre est mauvaise et les appels qu'il reçoit pour lui donner le code à taper dans le SAS sont incompréhensibles.

La NASA décide donc de lui envoyer une série d'images pour lui indiquer le code d'accès grâce à des énigmes qu'il saura décoder.

Il a très peu de temps alors, la NASA a demandé de l'aide à quelques classes pour aller plus vite dans les énigmes et retrouver le code pour déverrouiller la porte avant que Shane ne se doute de quelque chose.

S'il y arrive, la NASA promet d'envoyer le même goûter surprise aux classes qui auront aidé l'astronaute.

Bon courage !

PS : Si vous utilisez le jeu avant le 4 juin, aucun problème. Si c'est après, forcément cela ne colle plus exactement avec la réalité mais le jeu reste faisable.

Déroulement du jeu

COMMENT INTRODUIRE LE JEU ET LE METTRE EN PLACE

L'enseignant peut se contenter de lire le scénario à ses élèves et terminer en disant que c'est la classe qui a été choisie pour l'aider et qu'il n'y a pas de temps à perdre.

Pour rajouter une touche de réel, vous pouvez lire aux enfants ou imprimer le SMS de la page suivante (en grand format ou en format individuel) comme si Thomas Pesquet leur demandait un service.

La récompense du goûter donnée en exemple dans le scénario peut naturellement être modifiée selon les souhaits de chacun.

Avec les conditions sanitaires actuelles, l'échappée game est prévu pour se dérouler sans déplacement dans la classe.

On peut choisir de jouer en équipe, en binômes ou en individuel.

Il n'y a qu'un code possible donc le jeu peut s'arrêter avec l'équipe (ou élève) qui découvre le code correct en premier mais on peut laisser continuer les autres équipes si on le souhaite. Donner la récompense au moment opportun.

On peut choisir entre deux types de fonctionnement :

- Donner l'intégralité des énigmes et ne valider qu'en fin de recherche si le code final est correct. Recommandé si le travail se fait par 2 ou en individuel.
- Donner l'énigme 1 et valider la première solution pour donner l'énigme 2 et ainsi de suite... Recommandé lorsque le nombre de validation reste gérable sans attente (travail par équipe)

Correction des énigmes à partir de la page 10.

Bonjour, votre professeur a du vous expliquer que la NASA compte sur moi pour réceptionner le cargo avec le goûter surprise pour l'anniversaire d'un membre de l'équipe. Mais nous n'arrivons pas à communiquer et je vais recevoir le code pour ouvrir le SAS grâce à des images comportant des énigmes.

Etes-vous disponibles immédiatement pour me donner un coup de main ? Nous n'avons pas beaucoup de temps... Je compte sur vous, merci.
Thomas



Bonjour, votre professeur a du vous expliquer que la NASA compte sur moi pour réceptionner le cargo avec le goûter surprise pour l'anniversaire d'un membre de l'équipe. Mais nous n'arrivons pas à communiquer et je vais recevoir le code pour ouvrir le SAS grâce à des images comportant des énigmes.

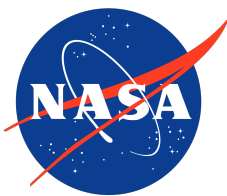
Etes-vous disponibles immédiatement pour me donner un coup de main ? Nous n'avons pas beaucoup de temps... Je compte sur vous, merci.
Thomas



Bonjour, votre professeur a du vous expliquer que la NASA compte sur moi pour réceptionner le cargo avec le goûter surprise pour l'anniversaire d'un membre de l'équipe. Mais nous n'arrivons pas à communiquer et je vais recevoir le code pour ouvrir le SAS grâce à des images comportant des énigmes.

Etes-vous disponibles immédiatement pour me donner un coup de main ? Nous n'avons pas beaucoup de temps... Je compte sur vous, merci.
Thomas





Calcule ces quatre opérations. Un des cinq résultats proposés au bout des câbles n'est pas dans la liste de réponses. Retrouve cet intrus et regarde à quel chiffre il te mène.

$2\,985 - 1\,693$

$3\,719 + 632$

$448 : 8$

24×36

864

4 351

56

1 292

1 312

4

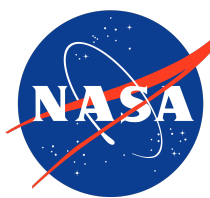
7

6

9

8

solution énigme 1 : _____



Chaque astronaute a pu emmener :

- 3 pantalons (un bleu, un noir un gris)
- 3 t-shirts (un rouge, un jaune, un vert)

Dans combien de tenues différentes peut-on les voir ?
(Le tableau ne sera peut-être pas rempli)

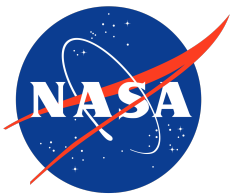
Tenue 1		
Tenue 2		
Tenue 3		
Tenue 4		
Tenue 5		
Tenue 6		
Tenue 7		
Tenue 8		
Tenue 9		
Tenue 10		
Tenue 11		
Tenue 12		
Tenue 13		
Tenue 14		
Tenue 15		



Nombre de tenues : _____

Multiplie par 2
puis ajoute 3

solution énigme 2 : _____



Dans l'espace, les liquides peuvent se déplacer en gouttes sans tomber par terre. Sauras-tu convertir ces contenances selon les consignes et colorier les réponses dans le tableau pour faire apparaître l'indice ?

A - 5 000 cL = ____ L

F - 8 L = ____ cL

B - 76 L = ____ cL

G - 2 500 cL = ____ dL

C - 400 cL = ____ dL

H - 15 dL = ____ cL

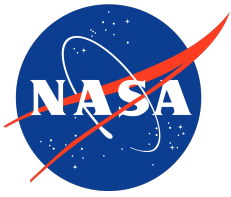
D - 10 dL = ____ L

I - 3 L 2 dL = ____ dL

E - 6 L = ____ dL

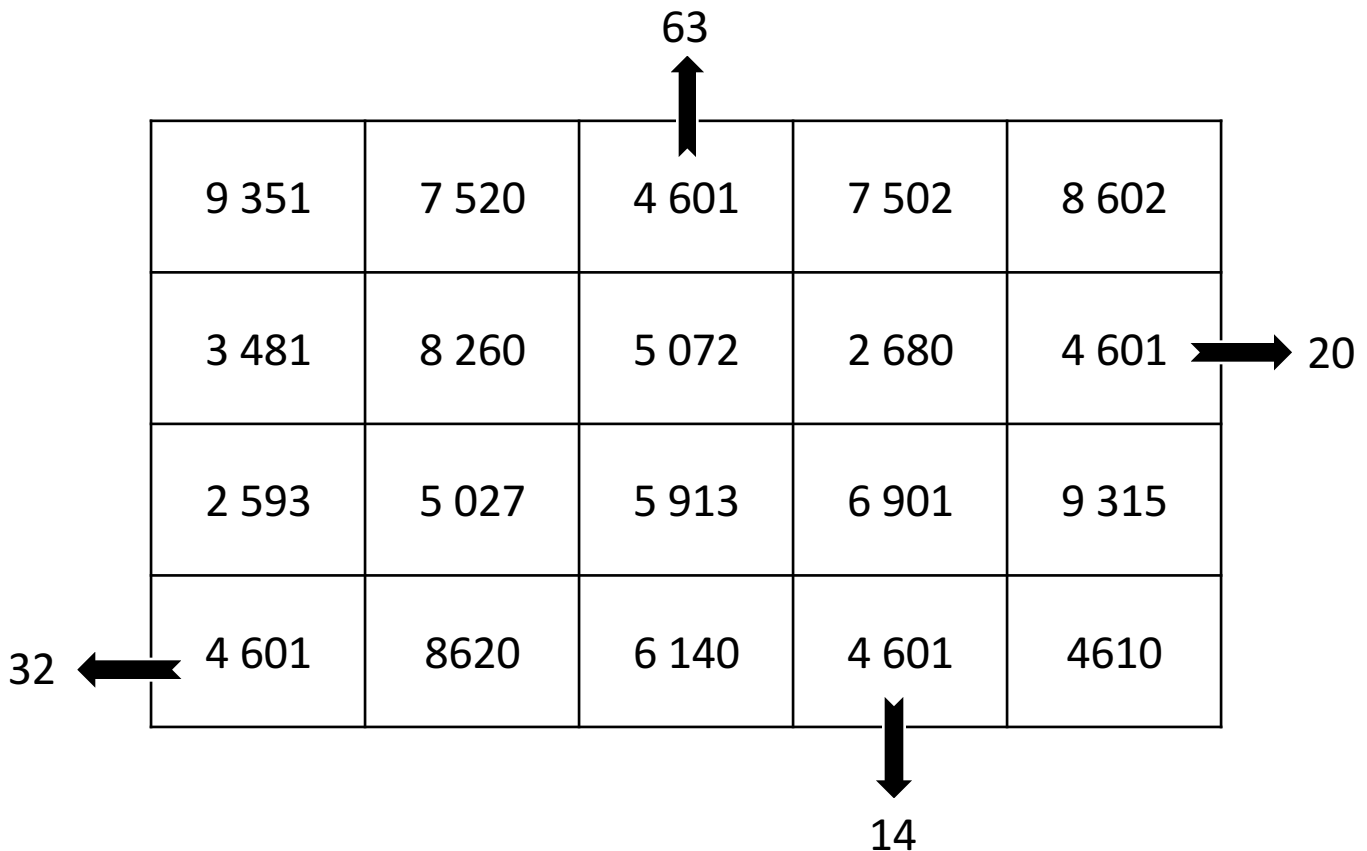
8 dL	50 L	5 cL	1 L	32 cL
6 L	60 dL	76 cL	150 cL	9 dL
10 L	40 dL	32 dL	7 600 cL	302 cL
5 dL	3 L	32 L	250 dL	2 dL
4 L	30 cL	7 cL	800 cL	40 cL

Solution énigme 3 : _____

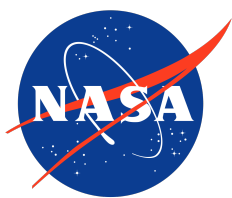


Certaines machines utilisent des décompositions de nombres. Recompose ceux qui suivent et passe d'une case à l'autre en suivant l'ordre de tes réponses pour sortir du labyrinthe et trouver le bon nombre.

- A. 3 m 4 c 8 d 1u
- B. 2 000 + 500 + 90 + 3
- C. $(5 \times 1\,000) + (2 \times 10) + 7$
- D. 9 c 3 u 5 m 1 d
- E. $70 + 5\,000 + 2$
- F. $(8 \times 10) + (2 \times 1\,000) + (6 \times 100)$
- G. 6 c 1 u 4 m



Solution Énigme 4 : _____



A ce stade, tu dois avoir tous les éléments nécessaires pour faire le bon code sur la porte du SAS. Mais les informations ne sont pas dans l'ordre. Inscris les solutions des énigmes dans les bons cadres puis suis les chemins codés pour mettre les indices dans le bon ordre.

Énigme 1

2 ↓	1 →	2 ↓	2 →	2 ↓	2 ←	1 ↓
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Énigme 2

3 ↓	1 ←	3 ↓	3 →	1 ↓
-----	-----	-----	-----	-----

Énigme 3

5 ↓	1 ←	2 ↑	1 ←	4 ↓
-----	-----	-----	-----	-----

Énigme 4

2 ↓	3 ←	3 ↓	2 →	2 ↓
-----	-----	-----	-----	-----

Solution énigme 1

Solution énigme 2

Solution énigme 3

Solution énigme 4

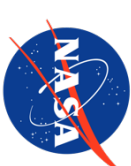
Code à taper sur le clavier du SAS

1



Calcule ces quatre opérations. Un des cinq résultats proposés au bout des câbles n'est pas dans la ta liste de réponses. Retrouve cet intrus et regarde à quel chiffre il te mène.

2



Chaque astronaute a pu emmener :
 - 3 pantalons (un bleu, un noir un gris)
 - 3 t-shirts (un rouge, un jaune, un vert)
 Dans combien de tenues différentes peut-on les voir ?
(Le tableau ne sera peut-être pas rempli)

2 985 – 1 693	3 719 + 632	448 : 8	24 x 36
---------------	-------------	---------	---------

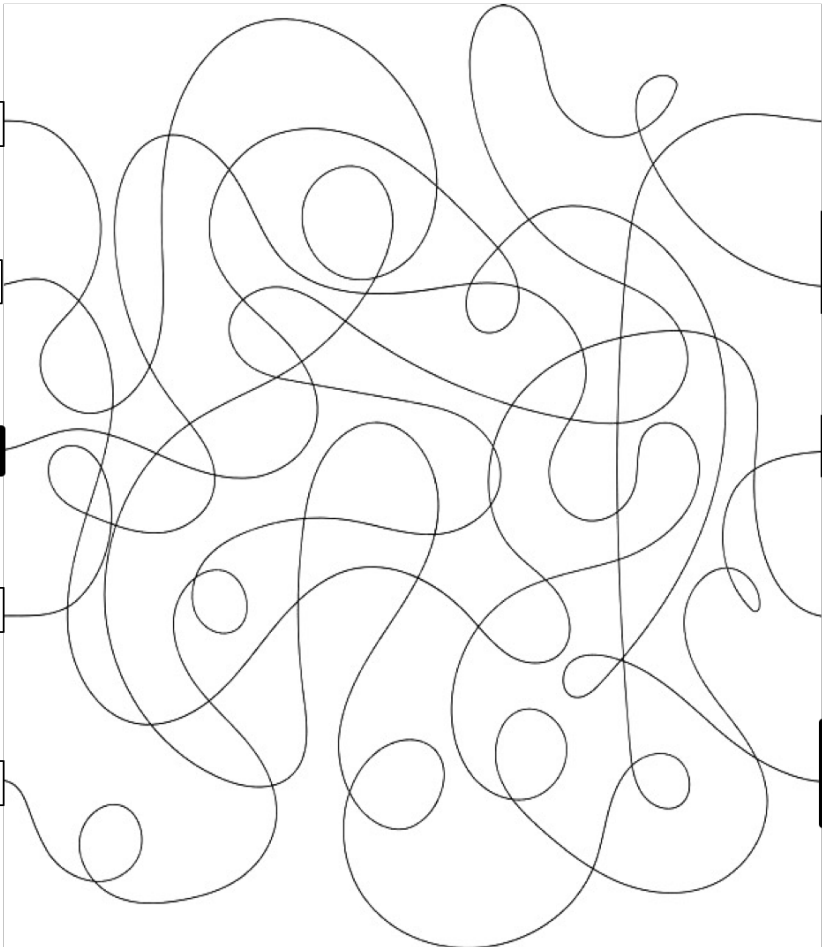
864

4 351

56

1 292

1 312



4

7

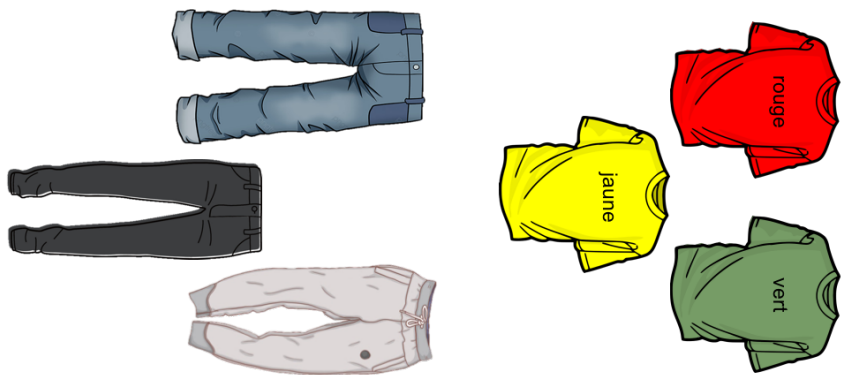
6

9

8

solution énigme 1 : 6

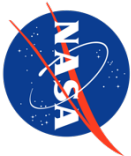
Tenue 1	TS rouge	P bleu
Tenue 2	TS rouge	P gris
Tenue 3	TS rouge	P noir
Tenue 4	TS jaune	P bleu
Tenue 5	TS jaune	P gris
Tenue 6	TS jaune	P noir
Tenue 7	TS vert	P bleu
Tenue 8	TS vert	P gris
Tenue 9	TS vert	P noir
Tenue 10		
Tenue 11		
Tenue 12		
Tenue 13		
Tenue 14		
Tenue 15		



Nombre de tenues : 9

Multiplie par 2
puis ajoute 3

solution énigme 2 : 21



Dans l'espace, les liquides peuvent se déplacer en gouttes sans tomber par terre. Sauras-tu convertir ces contenances selon les consignes et colorier les réponses dans le tableau pour faire apparaître l'indice ?

- A - 5 000 cL = 50 L

F - 8 L = 800 cL
- B - 76 L = 7 600 cL

G - 2 500 cL = 250 dL
- C - 400 cL = 40 dL

H - 15 dL = 150 cL
- D - 10 dL = 1 L

I - 3 L 2 dL = 32 dL
- E - 6 L = 60 dL

8 dL	50 L	5 cL	1 L	32 cL
6 L	60 dL	76 cL	150 cL	9 dL
10 L	40 dL	32 dL	7 600 cL	302 cL
5 dL	3 L	32 L	250 dL	2 dL
4 L	30 cL	7 cL	800 cL	4 000 cL



Certaines machines utilisent des décompositions de nombres. Recompose ceux qui suivent et passe d'une case à l'autre en suivant l'ordre de tes réponses pour sortir du labyrinthe et trouver le bon nombre.

- A. 3 m 4 c 8 d 1u = 3 481

B. 2 000 + 500 + 90 + 3 = 2 593

C. (5 x 1 000) + (2 x 10) + 7 = 5 027

D. 9 c 3 u 5 m 1 d = 5 913

E. 70 + 5 000 + 2 = 5 072

F. (8 x 10) + (2 x 1 000) + (6 x 100) = 2 680

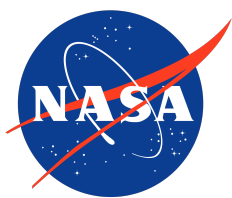
G. 6 c 1 u 4 m = 4 601

63

20

14

9 351	7 520	4 601	7 502	8 602
3 481	8 260	5 072	2 680	4 601
2 593	5 027	5 913	6 901	9 315
4 601	8620	6 140	4 601	4610



A ce stade, tu dois avoir tous les éléments nécessaires pour faire le bon code sur la porte du SAS. Mais les informations ne sont pas dans l'ordre. Inscris les solutions des énigmes dans les bons cadres puis suis les chemins codés pour mettre les indices dans le bon ordre.

Énigme 1

2 ↓	1 →	2 ↓	2 →	2 ↓	2 ←	1 ↓
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Énigme 2

3 ↓	1 ←	3 ↓	3 →	1 ↓
-----	-----	-----	-----	-----

Énigme 3

5 ↓	1 ←	2 ↑	1 ←	4 ↓
-----	-----	-----	-----	-----

Énigme 4

2 ↓	3 ←	3 ↓	2 →	2 ↓
-----	-----	-----	-----	-----

Solution énigme 1	Solution énigme 2	Solution énigme 3	Solution énigme 4
6	21	4	20
4	6	20	21

Code à taper sur le clavier du SAS

Tu as apprécié cette ressource ?
Profissime c'est un blog de ressources pour la classe,
des escape games et surtout des jeux !

Tu peux retrouver directement mes créations pour
travailler tout le programme selon ton niveau de classe.

<https://profissime.fr>

